

REMIXES NO ENSINO DE INGLÊS: CRIATIVIDADE, PODER DAS MÍDIAS E DIREITOS AUTORAIS

Rosinadja Batista dos Santos MORATO (Mestre//CNPQ/UFS)
Fabrício de Jesus SANTOS (Graduado/PIBIC/CNPQ/UFS)

Resumo: Usar remixes na sala de aula com práticas de letramentos possibilita refletir com os alunos acerca das imagens mediatizadas que consumimos diariamente. Nesse sentido, essa pesquisa objetivou analisar o potencial pedagógico dos remixes com alunos de Língua Inglesa (LI) nos Ensinos Fundamental e Médio. Especificamente, buscou discutir, a partir da teoria existente, os conceitos de criatividade, poder da mídia e apropriação ética no contexto do ensino de LI por meio de remixes; bem como propor atividades práticas de ensino de LI com o uso de remixes, enfatizando as suas potencialidades pedagógicas e temas como criatividade, poder da mídia e apropriação ética. A pesquisa foi de caráter bibliográfico e documental a partir do levantamento de ideias a respeito do ensino de LI na atualidade, das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação e dos letramentos digitais, selecionando as fontes bibliográficas de maior significância. Além disso, aprofundou-se nos conceitos denominados “remixes”, “criatividade”, “mídia”, “apropriação ética e/ou intelectual” e “direitos autorais”. Como resultados, foram encontradas fontes sobre planejamento de ensino, planos de aula e atividades de ensino de LI com foco nas mídias digitais, como base para propostas de atividades com o uso de remixes e seu potencial pedagógico no contexto da Educação Básica.

Palavras-chave: Remixes, letramento digital, ensino de línguas, mídias digitais, direitos autorais

Introdução

A prática inicial de remix remonta ao século passado, porém restrita a alguns meios, como o da música, por exemplo. Contudo, graças à popularização e à democratização da internet e das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), o remix atualmente é utilizado pelas mais diversas pessoas, sobretudo os jovens, em vários contextos de construção de discursos e contradiscursos, contribuindo para a transformação e o compartilhamento de ideias. Nesse sentido, o remix digital surge com o potencial de oferecer a participação ativa a grupos desprivilegiados em práticas sociais dantes de alto prestígio. Pessoas que outrora eram marginalizadas, negligenciadas, hoje podem encontrar mais facilidade e recursos para produzirem seus discursos e textos, representando suas ideologias e posicionamentos.

No entanto, para que as classes sociais desfavorecidas ocupem os mais diversos lugares na sociedade, é necessário que elas saibam utilizar os recursos que estão a sua volta de forma reflexiva e em benefício próprio. Com isso, é importante que esses indivíduos reconheçam as questões de poder que permeiam o mundo globalizado e tecnologizado em que vivem. Adentrar, portanto, na dimensão do remix, reconhecendo o poder exercido pela grande mídia na sociedade, bem como os conceitos de criatividade contemporânea e direitos autorais, é uma ação que merece destaque, pois é importante que os jovens, como maiores produtores de remixes digitais, reflitam sobre como essa prática, quando realizada colaborativa e responsabilmente, pode trazer aspectos positivos para a sociedade a sua volta.

A partir dessa discussão, a união da prática de remix e do ensino de língua inglesa torna-se pertinente porque ambas as práticas vêm se tornando presente cada vez mais no cotidiano das pessoas, assim, o aprendizado desse idioma com base na utilização de práticas de remix pode se constituir em uma alternativa pedagógica relevante.

O presente estudo, mediante esse contexto, buscou subsídios na literatura para, a partir das práticas e usos diversos do remix, identificar elementos para a proposição de uma aula prática de língua inglesa com base no remix digital, à luz dos estudos sobre letramentos digitais e dos conceitos de criatividade, poder da mídia e apropriação ética.

Esta investigação se justificou pela necessidade de se compreender o remix (digital) como um artefato cultural de grande representatividade na sociedade contemporânea (MANOVICH, 2005; NAVAS, 2012). Ao tempo que busca suprir uma necessidade de produção de materiais didático-metodológicos, voltados ao ensino de língua inglesa e a professores atuantes do ensino fundamental II e ensino médio, que contribuam para a formação de alunos mais reflexivos e atualizados com as práticas e demandas sociais da atualidade.

De caráter bibliográfico e documental, esta pesquisa foi desenvolvida no âmbito do Programa de Iniciação Científica (PIBIC), 2016-2017, no Departamento de Letras Estrangeiras da Universidade Federal de Sergipe, vinculado ao Grupo de Pesquisa “Letramentos em inglês: língua, literatura e cultura”. Apresenta ainda, elementos da pesquisa aplicada, dialética e exploratória, tendo em vista que buscou o desenvolvimento de

conhecimentos que possam ser utilizados de forma prática, a fim de apresentar soluções de problemas específicos, ao tempo em que possibilita uma interpretação fluida e abrangente da realidade (PRODANOV, 2013).

O objeto de estudo desta investigação é uma proposta de atividade prática para o ensino de língua inglesa, tomando-se como base as contribuições do remix digital. A proposta de aula foi elaborada para ser realizada em uma aula simples de inglês, cuja duração é de aproximadamente 50 minutos. A proposição dessa atividade busca oferecer possíveis contribuições para a prática docente de professores de Língua Inglesa do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

O presente artigo dividiu-se, principalmente, em três seções, a saber: referencial teórico, metodologia da pesquisa e proposta de uma atividade de aula. A seção inicial traz discussões sobre os letramentos digitais (BAWDEN, 2008; FREITAS, 2010) e a sua importância para o contexto do mundo digital, aborda o remix (MANOVICH, 2007; NAVAS, 2012) e suas potencialidades para o ensino de língua inglesa (BURWELL, 2013), além de desdobrar a dimensão da prática de remix ao trazer os conceitos de criatividade contemporânea (KNOBEL, 2015), poder da mídia e apropriação ética (BURWELL, 2013).

Por fim, é apresentada uma proposta de atividade para o ensino de língua inglesa. Para cada etapa da aula, buscou-se dialogar com as ideias presentes no referencial teórico, com o objetivo de apresentar uma proposta mais clara e objetiva.

Letramentos digitais

Discussões sobre os letramentos digitais estão em evidência na atualidade graças à democratização do acesso à internet e às TDIC, principalmente pelo potencial transformador dos letramentos digitais nas práticas sociais relacionadas à internet e ao mundo digital, encontradas nas redes sociais, nos jogos online, nas interações via smartphone, dentre outros.

Bawden (2008) afirma que a concepção de letramentos digitais amplamente utilizada hoje em dia se baseia no conceito defendido originalmente por Gilster (1997), para quem tal acepção diz respeito, em linhas gerais, “à habilidade de entender e usar informações de uma variedade de fontes digitais, relacionando isso simplesmente ao letramento na era digital”

(GILSTER, 1997 apud BAWDEN, 2008)¹. De acordo com Bawden (2008), não se pode afirmar que um modelo de letramento digital servirá para todas as pessoas em todos os momentos de suas vidas. Para o autor, “atualizar a compreensão e a competência será necessário, ao mudarem as circunstâncias individuais, e mudanças em ambientes com informações digitais trazem a necessidade de novas compreensões e competências” (BAWDEN, 2008, p. 28), da mesma forma que em quaisquer outros tipos de habilidades e conhecimentos, no contexto da era digital. Sobretudo, observando-se que ela tem a instantaneidade como uma de suas principais características, há uma necessidade de renovação contínua de técnicas e processos mentais.

Além de incitar a reaprendizagem e a reformulação de conhecimentos prévios, que por si só já se apresentam como características positivas, o letramento digital visa, também, ao desenvolvimento da percepção crítica, pois tem como um de seus objetivos oferecer aos indivíduos subsídios para que eles possam criar seus discursos e contradiscursos de forma reflexiva ao utilizarem a internet, seja em redes sociais e aplicativos de internet, seja em outros contextos nos quais se discutam práticas relacionadas ao mundo digital.

Conforme aponta Freitas (2010), para que uma pessoa se torne letrada digitalmente, faz-se necessário que ela utilize e produza a linguagem e discursos de uma forma reflexiva, contextualizada, e não somente saiba como manusear um aparelho digital, mostrando ter um conhecimento funcional sobre ele. A autora sugere que “tornar-se digitalmente letrado significa aprender um novo tipo de discurso e, por vezes, assemelha-se até a aprender uma nova língua” (FREITAS, 2010, p. 338).

Por esse parâmetro, é possível estabelecer um paralelo com o ensino de língua estrangeira aqui no Brasil, no qual, assim como no ensino de qualquer outra língua, se deve também desenvolver a percepção crítica. A língua inglesa, particularmente, é uma língua que, se não for ensinada de forma reflexiva, crítica, pode causar impactos negativos, como a homogeneização de cultura e língua de outros povos que não fazem parte do mundo anglófono. Além disso, o conteúdo das produções encontradas na internet é em maior número nessa língua.

¹ Tradução livre.

Tornar-se letrado digitalmente, assim, não é apenas uma questão de opção, mas um direito que as pessoas têm de participar ativamente de práticas sociais no mundo digital sem se deixarem influenciar por discursos que não são verdadeiros ou que não as representam, ou perder suas identidades. O aprendizado desse idioma com base na utilização das TDICs e suas possibilidades se configura, portanto como uma alternativa pedagógica relevante. Por isso, a seção a seguir traz algumas reflexões sobre o remix no ensino de inglês.

Remixes digitais e suas potencialidades para o ensino de língua inglesa

Para que se possa compreender mais profundamente o significado e a função do termo remix(agem), é importante conhecer um elemento que é bastante relevante para o seu desenvolvimento: a técnica de *sampling*². Para Navas (2012, p. 12), “a técnica de *sampling* é o elemento-chave que torna a prática de remixagem algo possível, pois, para que o remix faça efeito, é preciso retirar amostras de uma fonte originária, quer de algumas partes, quer da fonte como um todo.” Assim sendo, graças à utilização dessa técnica, foi possível que alguém, ao sentir a necessidade de unir algumas partes retiradas, isoladas, de determinado trabalho ou obra, criasse a remixagem.

De acordo com Lev Manovich (2007), embora alguns aspectos característicos da remixagem já existissem, foi a mistura de múltiplas faixas de música que tornaram essa ação uma prática comum. Ele ainda afirma que a remixagem foi, gradualmente, se ampliando e hoje ela se refere a qualquer modificação em trabalhos culturais já existentes. Se antes era utilizada somente na dimensão musical, passou a ser utilizada em diversas outras áreas, por exemplo, em projetos visuais, sistemas operacionais de computadores (*softwares*) e textos literários (NAVAS, 2012). Manovich (2007) defende ainda que os softwares e as músicas eletrônicas são dois grandes caminhos que potencializam diversas outras criações. Desse modo, nota-se que o ato de remixar trabalhos e obras é uma ação que foi modificada ao longo do tempo, especialmente por causa da democratização da internet.

² *Sample* é uma palavra que vem da língua inglesa e pode ser um verbo, com o sentido de tirar amostras, ou um substantivo, com a tradução de exemplo, amostra. Nessa direção, tal técnica consiste basicamente em qualquer ato de gravação mecânica, por exemplo, quando se retira (corta) da foto algumas partes, objetos ou pessoas; de forma análoga, é como se se retirasse de uma folha uma de suas partes e a estudasse sob uma visão microscópica (NAVAS, 2012).

Sob um olhar mais pedagógico, no âmbito do sistema educacional e no ensino de língua inglesa, as variadas possibilidades para a utilização da prática do remix digital tendem a se apresentar como aliadas no processo de ensino-aprendizagem de professores e estudantes. Partindo dessa premissa, Ricarte (2015, p. 27) explica que as TDIC e suas ferramentas requerem formas próprias de utilização. Para ela,

o texto escrito na escola é complementado com imagem, som, movimento e outras modalidades na Web; a autoria romântica da escola, que defende um único autor original, é trocada pela autoria colaborativa na rede; o copiar e colar que não agrada à escola, é utilizado na internet com a junção de vários elementos, e recebe o nome de remix.

Desse modo, é importante que os professores reconheçam as TDIC e suas ferramentas, como possíveis aliadas e subsídio à prática docente, a fim de evitar que a escola se distancie – ou até mesmo se oponha a – de práticas sociais importantes, que, com o passar do tempo, vêm ganhando maior evidência. Nessa perspectiva, Burwell (2013, p. 207) defende que “remixes são formas surpreendentemente potentes de pedagogia pública, não só revelando subtextos, mas também servindo como um ponto de partida para análise”. Assim, conforme já ressaltado, unir o remix ao ensino dessa língua é imprescindível, e que essa união seja feita de forma crítica e reflexiva, destacando as relações de poder que ambas as práticas têm. Para isso, é preciso que alguns conceitos e discussões que envolvem o remix sejam levados em consideração, o que será feito na seção a seguir.

Desdobrando a dimensão do remix: discussões sobre criatividade, poder da mídia e apropriação ética

Quando se trata do conceito de criatividade, é possível que se pense inicialmente no mundo das ideias, na ativação de mecanismos e sistemas cerebrais que permitem a tomada de atitudes em situações inesperadas, espontâneas, ou até mesmo na capacidade de construir e desconstruir coisas, situações, padrões etc., de uma forma diferente daquela que elas costumam ser feitas. No entanto, segundo Knobel (2015), tal conceito é considerado como algo flexível, com significações diferentes para cada pessoa e mudou ao longo do tempo, servindo a propósitos diferentes. Para ela, dentre outras concepções, a criatividade já serviu

aos propósitos das classes sociais prestigiadas pela sociedade, pela elite dominante, especialmente entre 1920 e 1970, quando o conceito estava associado a um ‘nível elevado de sucesso’ e ‘excelência’. Nesse momento, a criatividade dizia respeito a aspirações sociais e estava ligada ao poder. Numa visão mais contemporânea, a autora atualiza essa concepção, quando considera que

o discurso contemporâneo de criatividade privilegia a atividade colaborativa distribuída [...]. A realização criativa é social antes de ser privada, e amplamente externalizada em vez de "interior". [...]. Ela sempre surge dentro de algum contexto e envolve o uso de recursos, propósitos, desafios e o que já existe, para fazer, então, algo que transcenda o já existente. (KNOBEL, 2015, p. 4)

Nesse sentido, a criatividade é um processo social dinâmico e possibilita a extrapolação de limites preestabelecidos; é interativa, tem influência da e na sociedade, dos indivíduos uns com os outros, dentro e/ou fora do contexto em que vivem; e é fluida porque, na atualidade, tudo aquilo que é criado é instantaneamente compartilhado, reconstruído e readaptado. A autora ainda explica que a realização criativa pertence, inicialmente, à sociedade, como um grande conjunto realmente, e que somente depois é que essa ideia passa a ser “privada”. Sendo assim, a noção de realização criativa deve ser encarada como uma ação “amplamente externalizada em vez de ‘interior’”. De forma importante, a criatividade não ocorre em um vácuo. Ela sempre surge dentro de algum contexto e envolve o uso de recursos, propósitos, desafios e o que já existe, para fazer, então, algo que transcenda o já existente.” (Knobel, 2015, p. 4).

No âmbito escolar, Burwell (2013, p. 208) sugere que “conversas críticas sobre a criatividade são raras nas salas de aula, onde regularmente pedimos aos alunos para lerem, interpretarem e apreciarem uma ampla variedade de textos imaginativos e expressarem seus próprios pensamentos criativos”. Por esse prisma, e observando o caráter transformador, a fluidez e a dinamicidade que a noção de criatividade contemporânea tem, pode-se afirmar que ela apresenta muitas similaridades com as práticas atuais de remix (KNOBEL, 2015). Nesse entendimento, a utilização de tais práticas em ambientes e mídias digitais, em conjunto com esse conceito de criatividade, pode permitir que indivíduos transcendam ideologias, crenças,

visões de mundo, experiências e internalizações que são amplamente aceitas sem qualquer questionamento, além de possibilitar a inserção dos mais variados públicos em diferentes práticas sociais. Em consonância, Burwell (2013) defende que, ao desconstruírem e reconstruírem os textos da grande mídia, os *remixers* podem trazer à tona discussões que não eram claramente evidenciadas, mensagens que eram invisíveis e que, de forma oposta, passam a ser explicitamente visíveis.

Navas (2012, p. 31), por sua vez, sugere que a remixagem apresenta efetividade ao representar classes sociais variadas, visto que, na atualidade, os princípios que envolvem essa prática, no âmbito das novas mídias (digitais), ultrapassam as barreiras entre a “cultura alta” e a “cultura baixa”, possibilitando que tanto a elite quanto as classes sociais mais desfavorecidas produzam trabalhos com os mesmos instrumentos e, portanto, revela-se imprescindível destacar as discussões sobre apropriação ética que permeiam essa prática. O autor destaca que, na história do remix, há muito se pode observar subversões acerca da autoria e direitos de cópia.

Em que pese o fato de que os direitos autorais são uma forma de preservar as produções intelectuais, artísticas, musicais etc., Burwell (2013, p. 208) ressalta que “artistas não trabalham isoladamente. Eles são parte de sua sociedade, baseando-se nas ideias, valores e discursos ao seu redor, demonstrando que **a produção cultural é uma atividade menos individual do que social**[grifo nosso]”. Ou seja, uma produção cultural não é realizada somente por um indivíduo. Por mais simples que seja, seu criador precisará estabelecer uma relação com o público-alvo para que sua obra seja reconhecida e, inevitavelmente, utilizará aspectos do contexto sócio-histórico-cultural desse público. Consonante ao exposto, Ricarte (2015, p. 30) revela que o autor de um trabalho nunca o produz completamente sozinho, de certo modo, ele sempre vai lançar mão de outros textos e ideias que outros autores já utilizaram. Nas palavras da pesquisadora, “o autor é simplesmente um colaborador com outros escritores, citando-os refaz suas ideias e **realiza um remix no nível de conteúdo** [grifo nosso]”.

Essa analogia pode parecer, em um primeiro momento, estar relacionada apenas às práticas da linguagem escritas em materiais impressos. No entanto, ao se compreender o

remix digital como um texto³, é possível pensar também que ele não é produzido de forma inteiramente autônoma, outros autores podem contribuir para o seu resultado.

Ricarte (2015, p. 31) explica ainda que, no contexto da Web 2.0, que é um “ambiente hipermediático [...] e possibilita a combinação dos meios multimodais com a escrita alfabética, há uma facilidade para a reedição e reprodução de trabalhos, propiciando uma autoria mais colaborativa e incentivando a remixagem”. A internet permite que as práticas de remix sejam realizadas de forma compartilhada, interativa, fazendo com que as produções que antes tinham apenas “um criador” recebam diversas colaborações, transformando o uno em múltiplo.

Burwell (2013) assinala, no entanto, que as discussões em torno dos direitos autorais têm levado em consideração apenas a questão da “pirataria”, ocultando outros pontos importantes. Para ela, ao discutir com seus alunos sobre remixes de vídeos e como estes modificam suas fontes, por exemplo, os professores poderiam ressaltar tanto as possibilidades quanto as restrições que envolvem o direito de cópia. É preciso mencionar, aqui, a relevância que a relação docente-discente tem para as discussões sobre apropriação ética na utilização de remixes, principalmente porque a escola é um ambiente que, dependendo da prática didático-metodológica do professor, pode promover o diálogo sobre os mais diversos temas e a construção colaborativa do conhecimento de forma responsável e criativa. Burwell (2013) explica que a juventude tem se tornado cada vez mais (re)produtora de obras e trabalhos em ambientes e mídias digitais, o que faz com que os jovens necessitem reconhecer as questões que envolvem o direito de cópia por parte de criadores de determinados trabalhos, entendendo os motivos pelos quais tal reconhecimento se faz pertinente. A pesquisadora também sugere que, com o uso devido de trabalhos culturais que têm direito de cópia, surge a possibilidade de reutilização sem a necessidade de uma licença quando a importância da obra é maior para a sociedade do que é para os proprietários de direitos autorais.

Em suma, incentivar a utilização das práticas de remix nos ambientes e mídias digitais, tomando como base os conceitos e discussões aqui abordados, a saber, criatividade, poder da

³ Adentrando na dimensão de um texto, que pode ser compreendido basicamente por qualquer unidade lógica de sentido que tenha por objetivo expressar uma mensagem, em qualquer que seja a linguagem utilizada (imagética, sonora, escrita etc.), os remixes digitais podem ser considerados como textos opulentos em possibilidades, pois podem reunir diversas linguagens e semioses que podem ser recriadas tantas vezes quantas forem possíveis.

mídia e apropriação ética, é uma ação que tende a trazer benefícios para o ensino e para a sociedade. Entretanto, quando mal conduzida, ela pode fazer justamente o oposto: causar impactos negativos, como fortalecer discursos dominantes e o poder da grande mídia. Não existem garantias positivas ou negativas quando se abordam aspectos característicos da educação e das TDIC e suas práticas, como sempre, é a partir da perspectiva utilizada que se pode ou não gerar transformações significativas.

Uma proposta de aula prática com base no remix digital

Nesta seção, será apresentada uma proposta prática de aula embasada nas discussões de remix digital, criatividade, poder da mídia e apropriação ética. À medida que os procedimentos da aula em questão estiverem sendo explanados, manter-se-á um diálogo constante com aquelas concepções, a fim de possibilitar que a proposta se torne mais clara e objetiva.

A proposta de aula que ora se apresenta tem por objetivo criar potencialidades diferentes para o ensino de língua inglesa e, levando-se em consideração a experiência do professor que já é atuante, assim como a heterogeneidade das turmas, alguns problemas como o tempo⁴ de execução das atividades, dentre outras características específicas de uma sala de aula, pode ser facilmente adaptada. O professor atuante é quem conhece o cotidiano escolar mais intimamente, o que dá a ele o poder de decidir como cada etapa será realizada, de modo que a aula tenha êxito. Desse modo, esta proposta tem caráter flexível, dando ao professor a liberdade de conduzir a aula conforme sua experiência e as necessidades de seus alunos.

Colocando o plano em ação

Iniciando a aula, o professor irá separar os alunos em duplas ou trios. Em seguida, ele deve fazer alguns questionamentos sobre o que é o remix, com o objetivo de fazer com que os alunos resgatem um possível conhecimento prévio acerca desse tema. O professor pode fazer os questionamentos⁵ a seguir: Vocês sabem o que é remix?; O que vocês acham do remix?;

⁴ No tocante ao tempo real de aula, é preciso mencionar que, as atividades que são planejadas para determinada duração nem sempre são bem sucedidas, isso porque alguns empecilhos podem ocorrer, por exemplo, aulas do primeiro horário e aulas após o intervalo costumam ser prejudicadas pela falta de tempo.

Algum/ns de vocês já usaram/usa remix?; Como foi a experiência?. A duração dessa etapa deve ser de cinco a dez minutos.

Após os alunos discutirem brevemente, o professor tomará a fala e irá confirmar ou refutar algumas hipóteses ao explicar o conceito de remix. Ao final da conceituação de remix, o docente pode exibir um pequeno remix de vídeo a título de ilustração, caso julgue necessário. A duração desta etapa deve ter entre cinco e dez minutos.

No que concerne à disposição dos alunos, em duplas ou em trios, é preciso reconhecer que, ao pensarem juntos, os alunos podem ampliar a gama de possibilidades, visto que eles estão trocando informações, ideias. Eles estão exercendo, pois, a **criatividade**. Os alunos podem formular hipóteses de modo colaborativo.

Dando continuidade à aula, em um segundo momento, o professor irá expandir a visão dos alunos ao contrastar o remix analógico com o **remix digital**. O professor deve discutir como o remix foi/está evoluindo com o passar do tempo, e como ele se caracteriza hoje no mundo digital. Esta etapa deve ter a duração de aproximadamente dez minutos.

Contrastar o conceito de remix com o conceito de remix digital nada mais é do que explicitar que este é produzido em mídias digitais e ressaltar a importância que ele pode ter para a sociedade, ou seja, explicando-o à luz dos estudos sobre **letramentos digitais**.

Para o próximo passo da aula, após a discussão sobre remix digital, o professor introduzirá os conceitos de **poder da mídia e apropriação ética**, destacando a importância que esses conceitos têm para a produção de remixes digitais, pois eles podem contribuir para trabalhos de caráter reflexivo e responsável. Os alunos precisam compreender a força e a influência dos discursos dominantes na sociedade e como essas ideias impactam e modificam o cotidiano da vida das pessoas. Devem entender que a grande mídia é uma entidade poderosa, que tem grande impacto na sociedade e que, na maioria das vezes, favorece grupos hegemônicos em detrimento de classes sociais desprivilegiadas socialmente. A grande mídia é eminentemente uma entidade mantenedora do *status quo*. Essa breve discussão deve ser realizada entre cinco e dez minutos.

⁵ É interessante observar, aqui, que as perguntas iniciais podem estimular os alunos a discutirem naturalmente as próximas perguntas, bem como a discutirem perguntas outras.

Para que os educandos sejam empoderados para realizar essas ações é necessário que eles produzam remixes digitais de forma consciente, responsável, reconhecendo que seus atos sempre afetarão outras pessoas, quer de forma negativa, quer de forma positiva. Para isso, o educador deve discutir sobre a **apropriação ética** de trabalhos culturais no âmbito da internet e de mídias digitais.

Na última etapa da aula, o professor irá propor a criação de um remix de vídeo, para ser entregue em um outro momento, em outra aula. Essa criação pode ser feita em duplas ou em trios. Ao invés de levar temas pré-selecionados, o professor pode perguntar aos alunos quais assuntos eles consideram importantes, a fim de fazer com que os alunos sugiram algumas possibilidades.

O professor também pode sugerir temas que digam respeito a um contexto mais específico, como questões relacionadas a comunidade escolar, ou a um contexto mais amplo, como questões relacionadas ao cenário político do país. O interessante é que alunos e professor pensem juntos, observando as possibilidades que melhor contribuam para a produção de um remix de vídeo de caráter político e reflexivo.

Em relação a ferramentas digitais que possibilitem a criação de um remix de vídeo, o professor pode perguntar se os alunos já conhecem algum aplicativo de edição de vídeo⁶, bem como pedir para que eles façam uma busca sobre alguns deles. Esta etapa da aula deve ser realizada entre cinco e dez minutos.

Dependendo do conteúdo e do resultado produzido, o professor pode conversar com a turma e propor a postagem do material produzido em redes sociais ou aplicativos de internet, por exemplo, *Instagram*, *Facebook* ou *WhatsApp*, com a finalidade de disseminar as produções para diferentes públicos.

Considerações finais

Este artigo teve como principal objetivo propor uma aula prática de língua inglesa, tendo como suporte a prática de remix digital, sob a perspectiva dos letramentos digitais e das concepções de criatividade, poder da mídia e apropriação ética, com a finalidade de sugerir a

⁶ Uma sugestão de editor de vídeo gratuito para smartphones de plataforma *Android* é o aplicativo *Adobe Premiere Clip*. O *KineMaster* é outra possibilidade.

produção e a execução de materiais e aulas que possam contribuir para que alunos reflitam sobre o seu papel na sociedade e como suas práticas podem afetar a sua realidade, seja em um contexto mais particular, seja em um contexto mais abrangente.

Destacou-se que jovens da atualidade vivem em um momento histórico em que a (re)produção de artefatos culturais no âmbito da internet cresce cada vez mais, como é o caso do remix digital. Faz-se necessário, porém que essa (re)produção seja realizada de forma consciente, reflexiva e responsável, atentando-se ao poder da grande mídia e dos direitos de cópia. Isso significa dizer que, os alunos – como indivíduos partícipes da sociedade onde vivem e que, como tais, têm a capacidade de transformá-la – ao produzirem remixes digitais, podem sugerir interpretações e ações diferentes daquelas impostas pela grande mídia.

Importa ressaltar ainda que, os remixes digitais, ao contribuir para a produção de trabalhos culturais que desconstruam ideias cristalizadas, é uma ação pedagógica de grande valor, principalmente no contexto do ensino da língua inglesa, idioma presente na maioria dos conteúdos da Internet e que traz em si uma gama de representações socioculturais.

Nesse sentido, o conteúdo que os alunos podem produzir ao utilizar remix digitais, bem como os efeitos que estes podem causar tanto para a realidade deles, em um contexto mais específico, quanto para a realidade de outras pessoas ao redor do país e do mundo, em um contexto mais amplo, se apresenta como um campo fértil para pesquisas e análises futuras. Por isso, revela-se importante a realização de outras investigações e discussões sobre esse tema, tendo em vista que elas podem contribuir positivamente para o ensino de língua inglesa e, consequentemente, para a educação do alunado brasileiro.

Referências

BAWDEN, D. Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, v. 57, n. 2, p. 218-259, 2001.

BRAGA, D. B. *Ambientes Digitais: reflexões teóricas e práticas*. São Paulo: Cortez, 2013.

BURWELL, C. The Pedagogical Potential of Video Remix: critical conversations about culture, creativity, and copyright. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, p. 205-213, 2013.

CELANI, M. A. A. Chauvinismo linguístico: uma nova melodia para um velho tema? In:

LOPES, F.; RAJAGOPALAN, K. (Orgs.). *A linguística que nos faz falhar: investigação crítica*. São Paulo: Parábola Editorial, 2004. p. 119-124.

FREITAS, T. M. Letramento digital e formação de professores. *Educação em revista*, v. 26, p. 335-352, 2010.

KNOBEL, M. *Remix, literacy and creativity: an analytic review of the research literature*. Literacy Research Association Conference Symposium, 2015. p. 1-18.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. *A construção do saber: Manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

MANOVICH, L. What comes after remix? 2007. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

NAVAS, E. *Remix theory: the aesthetics of sampling*. Norway: Springer-Verlag/Wien, 2012.

PRODANOV, C. C. *Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RICARTE, T. L. *O uso da ferramenta Scratch na escola pública: multiletramentos, autoria e remixagem*. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, 2015.

SACHS, S. R. *O texto digital como processo e a política como regime de enunciação: um estudo de mashups multimodais nas Jornadas de Junho*. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, 2015.